

Invasers from a distant star have lain the Earth to waste; mankind has survived ...but only just. Small pockets of humanity lie scattered across this desolate landscape and in one is a man, waiting to fight back, waiting to strike a blow for his world, his kind.

HE IS "THE VINDICATOR"

Battle through tortuous mazes to infiltrate the alien computer system, and build a device capable of eliminating the star born invaders. Take to the air against the mechanised legions, race across the planet's surface in your high-powered jeep, then face the Giant Guardian of the catacombs in his underground lair. Be quick, be skilful, be "The Vindicator"!!

LOADING

CASSETTE

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instructions — PRESS PLAY ON TAPE. Section One will then load automatically. For C128 loading type GO 64(RETURN), then follow C64 instructions.

DISK

Select 64 mode. Turn on the disk drive, insert the program into the drive with the label facing upwards, type LOAD """,8,1 (RETURN), the introductory screen will appear and Section One will then load automatically.

GENERAL LOADING NOTE

Progress onto Section Two and Three can only be achieved through Section One, however once you have obtained the access codes you can enter them and proceed onto Section Two and from there onto Section Three.

GENERAL CONTROLS

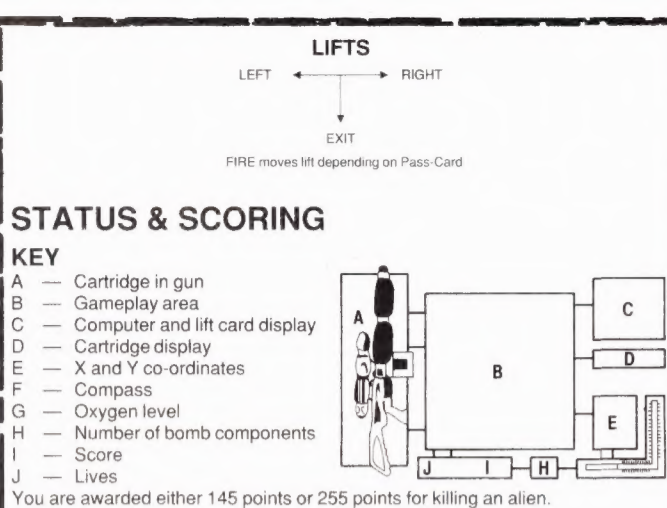
The game is controlled by Joystick in Port 2. Press the SPACE BAR to PAUSE the game and RUN/STOP to ABORT.

SECTION ONE

THE COMPLEX

Having infiltrated the first enemy stronghold you must battle your way through the four levels of tortuous mazes to find the computer rooms which will give the locations of the hidden bomb components. But first you must kill the Alien Guardians who are carrying the ammunition cartridges for your rifle. These creatures also carry lift passes and colour-coded computer pass cards essential to your quest. Lifts won't move without pass-cards and computers will kick you out of the system without the correct colour coded card, so guard them well. Each computer, once successfully accessed will set an anagrammatical puzzle and give "hangman" type spacing for the solution. A correct answer is rewarded with two parts of the map, one displaying your correct position in that section, the other showing the location of the bomb component. Incorrect answering results in system shutdown and you must therefore try again, if you have a pass-card. Also, the atmosphere in the complex is of a toxic nature combatted only by the supplies of oxy-gum to be found within the many storerooms. Keep an eye on your compass, conserve your oxy-gum and pass-cards and your trigger finger at the ready... It's tough, but not that tough!

CONTROLS



HINTS & TIPS

- Don't pick up oxy-gum every time you see it. Remember its location for when your supply is low.
- Making a map is imperative as the Alien complex is huge and losing your bearings could prove fatal.

SECTION TWO

THE TORTURED LAND

Having blown the Alien Vanguard and their base, you must now make your way across miles of enemy terrain to the final encounter with the Dark Overlord. You have commandeered a fighter plane and must first launch a strafing run on your way to the catacombs location. Clear a path through some of the tighter parts of the map with your bombs, but don't waste them. Having strafed the landscape you must then return to your jeep and blast your way through to the entrance to the catacombs. Legions of Robot tanks and helicopters await you and should you survive you must face the Mutoid Guardian of the underground headquarters. Be warned ...this guy's no shrimp!!

CONTROLS



STATUS & SCORING

On screen scoring displays your current score, hi-score, number of bombs/grenades remaining and the fuel bar.

Killing an alien	100-500 points
Collecting an icon	500 points
Maiming the lobster	1000 points
Bomb strategic emplacement	1000 points

HINTS & TIPS

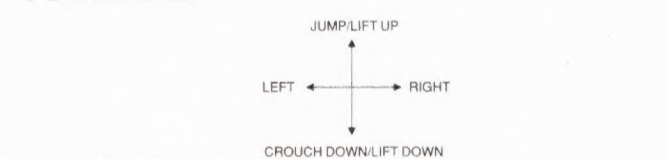
- Watch your ammo gauge
- Try to keep some bombs to clear a wider path through the tighter parts of the map.
- I hope you like lobster!!

SECTION THREE

THE CATACOMBS

Deep in the bowels of the Earth, the evil Gog awaits, surrounded by his mutant hordes, each intent on your destruction. Torn and weary from your epic quest you must descend into Hades, your heart pounding as wave after wave of gibbering, howling horrors leap and bound from the shadows, guns blazing and fangs gnashing. Survive their onslaught and you will reach Gog's lair at the Earth's core, so give this guy a hotfoot he'll never forget!!

CONTROLS



STATUS & SCORING

On screen scoring displays the number of lives remaining, score and hi-score.

Killing an alien	25-75 points
Incinerating the evil Gog	2000 points
Hitting the pin	50 points
Killing Gog's fiery minions	50 points

HINTS & TIPS

- A map could prove useful.
- Watch your step.
- Do it to them before they do it to you!

"THE VINDICATOR"

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Imagine Software and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software. All rights reserved worldwide. THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING. If for any reason you have difficulties in running the program and believe that the product is defective, please return it direct to: Mr Yates, Imagine Software, 6 Central Street, Manchester M2 5NS. Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Programmed by John Meegan.
Game Design and Graphics by Simon Butler.
Music by Jonathan Dunn.
Produced by D.C.Ward.
©1988 Imagine Software.

"LE VENGEUR"

Des envahisseurs venus d'une étoile distante ont ravagé la terre: le genre humain a réussi à survivre ... mais tout juste. Il reste quelques poches d'humanité, éparpillées dans ce territoire désolé et dans l'une d'entre elles se trouve un homme qui attend l'heure de la revanche, bien décidé à se battre pour son univers, son espèce.

C'EST "LE VENGEUR"

En combattant frayez-vous un chemin à l'intérieur des labyrinthes tortueux, infiltrez le système informatique de l'ennemi et construisez un système capable d'éliminer les envahisseurs venus des étoiles. Affrontez dans les airs les légions d'êtres mécanisés, sillonnez la surface de la planète au volant de votre puissante jeep puis mesurez-vous au Gardien Géant des catacombes dans son repère souterrain. Soyez rapide, habile, soyez "Le Vengeur"!

CHARGEMENT

CASSETTE

Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, coté imprimé vers le haut et vérifiez qu'elle est complètement rembobinée. Assurez-vous que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Suivez les instructions affichées à l'écran — Appuyez sur PLAY sur le magnétophone. La Section Un se chargera automatiquement. Pour le chargement du C128, tapez GO 64 (RETURN), puis suivez les instructions du C64.

DISQUETTE

Sélectionnez mode 64. Mettez le lecteur de disquette sur la position marche, placez le programme dans le lecteur, label vers le haut, tapez LOAD """,8,1 (RETURN), l'écran d'introduction apparaîtra et la Section Un se chargera automatiquement.

NOTE CHARGEMENT

Il n'est possible d'avoir accès aux Sections Deux et Trois qu'en passant par la Section Un, toutefois quand vous avez obtenu les codes d'accès vous pouvez y rentrer et passer à la Section deux puis de là à la Section Trois.

COMMANDES GENERALES

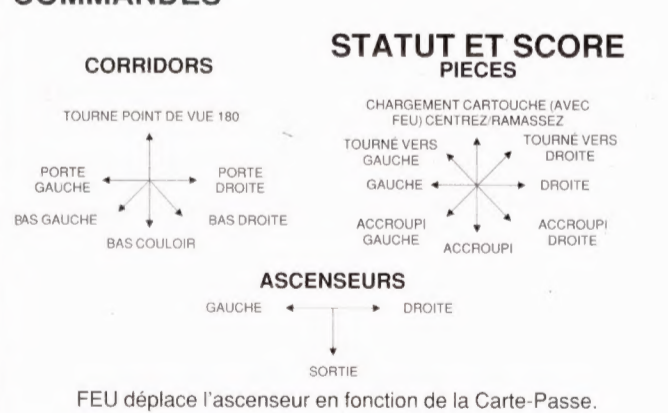
Le jeu se joue avec le Levier au Port 2. Pour faire une PAUSE durant le jeu, appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT et pour abandonner le jeu, appuyez sur RUN/STOP.

SECTION UN

LE COMPLEXE

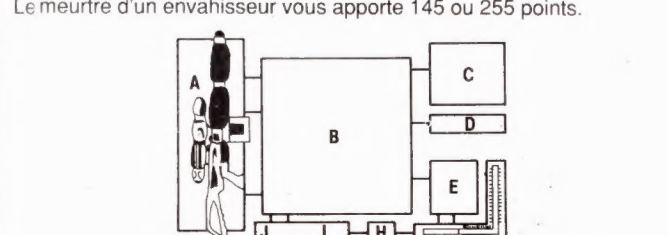
Après vous être infiltré dans la première forteresse de l'ennemi, vous devez vous frayer un chemin en bataillant à travers quatre niveaux de labyrinthes tortueux afin de trouver les salles des ordinateurs qui vous donneront les emplacements exacts composants cachés de la bombe. Mais il vous faut d'abord tuer les Gardiens Envahisseurs qui transportent les cartouches destinées à votre fusil. Ces créatures disposent aussi des passes pour les ascenseurs et de cartes-passe codées par couleur pour les ordinateurs qui sont essentiels à votre quête. En effet, les ascenseurs ne pourront être actionnés sans les cartes-passe et les ordinateurs vous rejeteront du système si vous n'avez pas la carte-passe de la bonne couleur, conservez-les bien. Chaque ordinateur, une fois que vous avez réussi à y avoir accès, vous posera un puzzle par anagrammes et vous donnera un espace du type "pendu" pour la solution. Une bonne réponse sera récompensée par deux parties d'une carte, l'une indiquant votre position correcte dans cette section, l'autre montrant l'endroit où se trouvent les composants de la bombe. Une mauvaise réponse provoquera la fermeture du système et il vous devrez donc essayer de nouveau, si vous disposez d'une carte-passe. De plus, l'atmosphère du complexe est d'une nature toxique et ne peut être combattue que par les réserves d'oxygène qui se trouvent dans les nombreux entrepôts. Surveillez votre compas et avec votre oxygène, vos cartes-passe et votre doigt sur la gachette, soyez prêt à tout moment ... C'est dur ... mais pas infaisable !

COMMANDES



CLE

- A — Cartouche dans arme
 - B — Zone de jeu
 - C — Affichage carte ordinateur et ascenseur
 - D — Affichage cartouche
 - E — Coordonnées X et Y
 - F — Compas
 - G — Niveau d'oxygène
 - H — Nombre de composants bombe
 - I — Score
 - J — Vies
- Le meurtre d'un envahisseur vous apporte 145 ou 255 points.



CONSEILS UTILES

- Ne collectez pas l'oxygène chaque fois que vous en voyez quelque part mais gardez cet endroit en mémoire en prévision du moment où votre réserve s'épuisera.
- Il est vital que vous dressiez une carte car le complexe des Envahisseurs est immense et si vous vous perdez, cela pourrait se révéler fatal.

SECTION DEUX

LA TERRE DESOLEE

Après avoir fait exploser L'Avant-garde des Envahisseurs et leur base, il vous faut maintenant parcourir des kilomètres de terrain ennemi pour parvenir à votre l'endroit de votre confrontation finale avec le Seigneur Noir. Vous avez réquisitionné un avion de chasse et vous devez d'abord procéder à un mitraillage en rase-mottes en vous dirigeant vers les catacombes. Grâce à vos bombes, déballez le terrain dans l'un des endroits les plus encombrés de la carte, mais ne les gâchez pas. Après avoir arrosé le terrain de balles, vous devez ensuite retourner à votre jeep et pénétrer dans les catacombes en en faisant exploser l'entrée. Des légions de tanks et d'hélicoptères-robots vous attendent et si vous survivez, il vous reste à faire face au Gardien Mutant du quartier général souterrain. Mais attention ... ce type n'est pas de la tarte !!

COMMANDES



STATUT ET SCORE

Sur l'écran l'affichage indique votre score du moment, le score élevé, le nombre de vies restantes, le nombre de balles/bombes restantes et la barre de carburant.

Meurtre d'un envahisseur	100-500 points
Ramassage d'une icône	500 points
Langoustine mutilée	1000 points
Emplacement stratégique d'une bombe	1000 points

CONSEIL UTILES

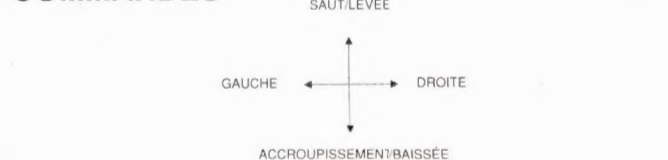
- Surveillez le niveau de votre réserve de munitions.
- Essayez de conserver quelques bombes pour dégager le terrain dans les zones les plus encombrées de la carte.
- J'espère que vous aimez le homard!

SECTION TROIS

LES CATACOMBS

Au plus profond des entrailles de la Terre vous attend le malfaisant Gog, entouré de ses hordes de mutants, chacun visant à votre destruction. Epuisé par votre quête, vous devez descendre aux Enfers, vous cœur bondissant à chaque vague de monstres hurlants et gémissants qui bondissent hors de l'ombre, de grincements de dents et de fracas d'armes. Survivez à leurs assauts et vous atteindrez le repère de Gog au centre de la terre où vous donnerez à ce type une leçon qu'il ne sera pas près d'oublier!!

COMMANDES



STATUT ET SCORE

Sur l'écran l'affichage indique le nombre de vies restantes, le score et le score élevé.

Meurtre d'un envahisseur	25-75 points
Incineration du Gog	2000 points
Impact sur le support	50 points
Meurtre des terribles mignons de Gog	50 points

CONSEILS UTILES

- Une carte pourrait se révéler utile.
- Faites attention où vous marchez.
- Faites-leur cela avant qu'ils ne vous le fassent eux-mêmes!

GÉNÉRIQUE

Programme de James Higgins
Graphique de Martin McDonald assisté de Ivan Horn.
Musique de Jonathan Dunn.
Conception de Simon Butler
Produit par D.C.Ward.
©1988 Imagine Software.

"DER VINDICATOR"

Invasoren von einem fernen Stern haben die Erde in Schutt und Asche gelegt; die Menschheit überlebte zwar, doch nur sehr knapp. Kleine menschliche Siedlungen liegen weit über die verwüstete Landschaft verstreut. In einer Siedlung lebt ein Mensch, der darauf wartet, zurückzuschlagen und sich für die Schmach an seiner Heimatwelt zu rächen.

ES IST "DER VINDICATOR".

Schlagen Sie sich durch verschlungene Labyrinth, um in das fremde Computersystem einzudringen und ein Gerät zu bauen, mit dem die außerirdischen Invasoren vernichtet werden können. Erheben Sie sich in die Lüfte, um die mechanischen Legionen zu bekämpfen, rasen Sie in Ihrem Hochleistungs-Jeep über die Planetenoberfläche und treten Sie dann dem riesigen Wächter der Katakomben in seinem unterirdischen Verlies entgegen. Seien Sie schnell und geschickt, denn Sie sind "Der Vindicator"!

LADEN

KASSETTE

Legen Sie die Kassette mit Aufkleber nach oben in Ihren Commodore-Recorder und achten Sie darauf, daß sie bis zum Anfang zurückgespult ist. Überprüfen Sie, ob alle Kabel angeschlossen sind. Drücken Sie nun die Tasten SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig. Befolgen Sie dann die Bildschirmanweisung - PRESS PLAY ON TAPE (Drücken Sie die Play-Taste des Recorders). Der Abschnitt Eins wird nun automatisch geladen. Beim Commodore 128 geben Sie GO 64 mit anschließendem RETURN ein. Danach verfahren Sie, wie oben beschrieben.

DISKETTE

Wählen Sie den 64er-Modus. Schalten Sie das Diskettenlaufwerk an, legen Sie die Diskette mit dem Aufkleber nach oben ein und tippen Sie LOAD """,8,1, gefolgt von RETURN. Der Anfangsbildschirm erscheint und Abschnitt Eins wird automatisch geladen.

ALLGEMEINER LADEHINWEIS

Der Zugang zu Abschnitt Zwei und Drei kann nur über Abschnitt eins erreicht werden. Haben Sie den Zugangskode einmal erhalten, können Sie ihn eingeben und nach Abschnitt Zwei und von dort nach Abschnitt Drei weitergehen.

ALLGEMEINE STEUERUNG

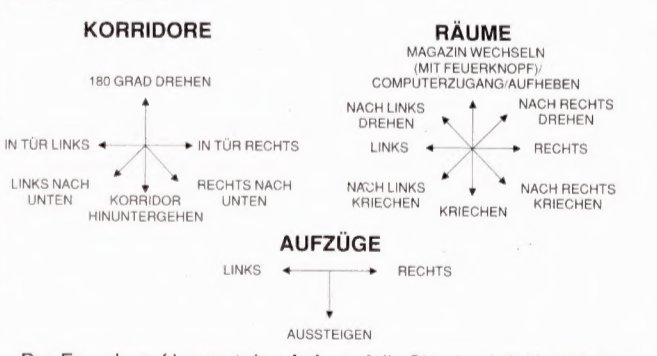
Die Steuerung erfolgt mit Hilfe des Joysticks in Port 2. Wollen Sie das Spiel unterbrechen, drücken Sie die LEERTASTE. Um abzubrechen drücken Sie RUN/STOP.

ABSCHNITT EINS

DER KOMPLEX

Sind Sie in den ersten feindlichen Stützpunkt eingedrungen, müssen sich Ihren Weg durch ein vierstöckiges, kompliziertes Labyrinth bahnen, um die Computerräume zu finden, in denen Sie die Aufbewahrungsorte der verborgenen Bombenteile erfahren. Zuerst müssen Sie allerdings die außerirdischen Wächter unschädlich machen, die die Munitionsmagazine für Ihre Waffe bei sich tragen. Diese Wesen besitzen auch Lift-Karten und farblich kodierte Computer-Passierscheine, die für Ihre Aufgabe unbedingt erforderlich sind. Die Fahrstühle sind ohne Karten unbrauchbar und die Computer werfen Sie aus dem System, wenn Sie nicht die richtige Farbkodekarte bei sich tragen. Also passen Sie gut darauf auf. War der Zugang erfolgreich, wartet jeder Computer mit einem Rätsel in Form eines Anagramms auf, das in der Manier des Spieles "Galgenmännchen" gelöst werden muß. Eine korrekte Antwort wird mit zwei Landkartenteilen belohnt. Ein Teil zeigt Ihren derzeitigen Standort in diesem Abschnitt, und das andere Teil zeigt den Aufbewahrungsort des Bombenteils. Falsche Antworten führen dazu, daß sich das System abschaltet und Sie einen neuen Versuch starten müssen, vorausgesetzt, Sie verfügen über die richtige Kodekarte. Darüberhinaus ist die Atmosphäre im Komplex giftig und kann nur mit Hilfe von Oxy-Gum überwunden werden, das sich in vielen Lagerräumen findet. Behalten Sie also Ihren Kompaß im Auge, das Oxy-Gum und die Kodekarten griffbereit und nehmen Sie nie den Finger vom Abzug... Es ist ein harter Job, aber er ist zu schaffen!

STEUERUNG



Der Feuerknopf bewegt den Aufzug, falls Sie eine Lift-Karte haben.

INFORMATIONEN UND PUNKTEWERTUNG

TASTE

- A — Magazin in der Waffe
 - B — Spielbereich
 - C — Computer- und Liftkarten -Anzeige
 - D — Magazin-Anzeige
 - E — X- und Y-Koordinaten
 - F — Kompaß
 - G — Sauerstoffvorrat
 - H — Anzahl der Bombenteile
 - I — Punktzahl
 - J — Leben
- Für das Abschießen eines Außerirdischen erhalten Sie 145 oder 255 Punkte.



TIPS UND TRICKS

- Nehmen Sie Oxy-Gum nicht sofort auf, wenn Sie eins finden. Merken Sie sich den Ort für später, wenn Ihr Vorrat zur Neige geht.
- Das Anfertigen einer Landkarte ist ein absolutes Muß, da der außerirdische Komplex sehr ausgedehnt ist. Wissen Sie nicht mehr, wo Sie sind, wird es gefährlich.

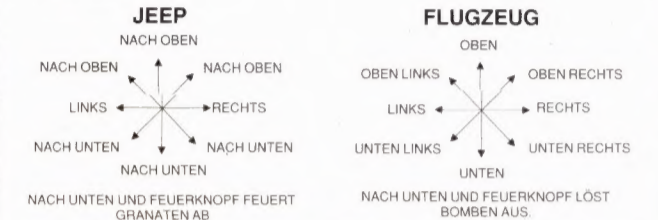
ABSCHNITT ZWEI

DAS VERWÜSTETE LAND

Haben Sie die außerirdische Vorhut und ihre Basis in die Luft gejagt, müssen Sie sich nun einen Weg kilometerweit durch feindliches Gebiet bahnen, um dem finsternen Herrscher in der letzten Begegnung gegenüberzutreten.

Ihnen steht eine Jagdflugzeug zur Verfügung und Sie müssen zuerst einen Bombenangriff auf Ihrer Route bis zum Standort der Katakomben fliegen. Bahnen Sie sich mit Hilfe Ihrer Bomben einen Weg durch die Engpässe, doch verschwenden Sie die Bomben nicht. Haben Sie die Landschaft eingeebnet, müssen Sie zu Ihrem Jeep zurückkehren und sich bis zum Eingang in die Katakomben durchschließen: Legionen von Robotern und Hubschraubern erwarten Sie und sollten Sie das überleben, stehen Sie dem mutierten Wächter des unterirdischen Hauptquartiers gegenüber. Seien Sie gewarnt... dieser Typ ist wirklich kein Taschenkrebs.

STEUERUNG



INFORMATIONEN UND PUNKTEWERTUNG

Auf dem Bildschirm erscheinen laufend die Angaben über die derzeitige Punktzahl, den Hiscore, die Anzahl der Bomben/Granaten und die Treibstoffbalkenanzeige.

Abschießen eines Außerirdischen	100 - 500 Punkte
Aufnehmen eines Gegenstandes	500 Punkte
Besiegen des "Hummers"	1000 Punkte
Ablegen der Bombe an strategischer Stelle	1000 Punkte

TIPS UND TRICKS

- Achten Sie immer auf die Munitionsanzeige
- Bewahren Sie sich einige Bomben dafür auf, um einen breiteren Weg durch die Engpässe auf der Karte zu schaffen.
- Ich hoffe, Sie mögen Hummer!

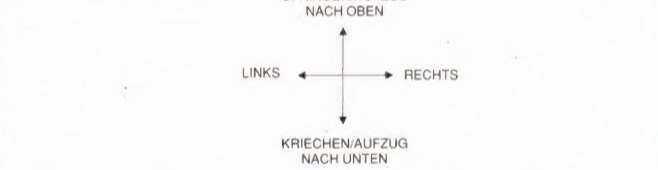
ABSCHNITT DREI

DIE KATAKOMBEN

Tief im Innern der Erde erwartet Sie der bössartige Gog, umgeben von seinen mörderischen Mutantenhorden, deren einziger Gedanke Ihrer Vernichtung gilt.

Abgerissen und erschöpft von Ihrem Marsch müssen Sie in den Hades hinabsteigen. Ihr Herz hämmert während Welle um Welle geifernder, heulender Horrorgestalten mit gezückten Waffen und gebleckten Fängen aus dem Schatten über Sie herfallen. Überstehen Sie diesen Vernichtungskampf, werden Sie Gogs Verlies im Herzen der Erde erreichen. Erteilen Sie ihm eine Lehre, die er nie mehr vergißt.

STEUERUNG



INFORMATIONEN UND PUNKTEWERTUNG

Auf dem Bildschirm werden laufend die Anzahl der verbleibenden Leben, die Punktezahl und der Hiscore eingeblendet.

Abschießen eines Außerirdischen	25 - 75 Punkte
Vernichten des bössartigen Gogs	2000 Punkte
Einen Treffer landen	50 Punkte
Abschießen von Gogs Gefolgsleuten	50 Punkte

TIPS UND TRICKS

- Eine Karte könnte sich als nützlich erweisen.
- Achten Sie darauf, wohin Sie gehen.
- Erst schießen, dann fragen!

“DER VINDICATOR”

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Urheberrecht von Imagine Software und dürfen ohne ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von Imagine Software nicht kopiert, vermietet oder gesendet werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

DANKSAGUNGEN

Programmiert von John Meegan.
Spielgestaltung und Grafiken von Simon Butler.
Musik von Jonathan Dunn.
Produziert durch D.C. Ward
Deutsche Bearbeitung: AGC - Hamburg, Jürgen Mayr.
©1988 Imagine Software.

“IL VENDICATORE”

Invasori da una stella lontana hanno devastato il pianeta Terra; il genere umano è sopravvissuto ...ma appena appena. Piccoli gruppi di persone sono sparpagliati qua e là nel paesaggio desolato ed in uno di questi c'è un uomo, che non vede l'ora di vendicarsi, e che aspetta il momento giusto per architettare un attacco a favore del suo mondo, del genere umano.

COSTUI SI CHIAMA “IL VENDICATORE”.

Districatevi tra tortuosi labirinti per infiltrare il sistema alieno, e costruire un aggeggio in grado di eliminare gli invasori venuti dalla stella.

Ricorrete a battaglie aeree per combattere le legioni meccanizzate, andate a tutta velocità lungo la superficie del pianeta nella vostra potente jeep, per poi trovarvi faccia a faccia con il Guardiano Gigante delle catacombe nel suo nascondiglio sotterraneo.

Siate veloci, siate abili, siate “Il Vendicatore”!

CARICAMENTO

CASSETTA

Inserire la cassetta nel vostro registratore Commodore con la parte stampata rivolta verso l'alto ed assicuratevi che il nastro sia riavvolto all'inizio. Assicuratevi che tutti i cavi siano ben collegati. Premete il tasto SHIFT e il tasto RUN/STOP contemporaneamente. Seguite le istruzioni che compaiono sullo schermo — PREMETE PLAY SUL REGISTRATORE. Avrete così caricato automaticamente la Sezione 1. Per il caricamento del C128 scrivete GO 64(RETURN), poi seguite le istruzioni del C64.

DISCO

Selezionate il modo 64. Accendete il disk drive, inserite il programma nel drive con l'etichetta rivolta verso l'alto, scrivete LOAD""", 8,1(RETURN); comparirà così lo schermo di introduzione e la sezione 1 caricherà automaticamente.

NOTA GENERALE DI CARICAMENTO

Potrete avanzare alle Sezioni Due e Tre soltanto passando tramite la sezione Uno; tuttavia, una volta ottenuto il codice di accesso, potrete introdurlo per procedere così alla Sezione Due e da lì alla Sezione Tre.

CONTROLLI GENERALI

Il gioco è controllato dal Joystick nella Porta di Connessione 2. Premete la SPACE BAR (barra di spaziatura) per PAUSE (fare una pausa) durante il gioco e RUN/STOP per ABORT (interrompere l'esecuzione del programma).

SEZIONE UNO

IL COMPLESSO

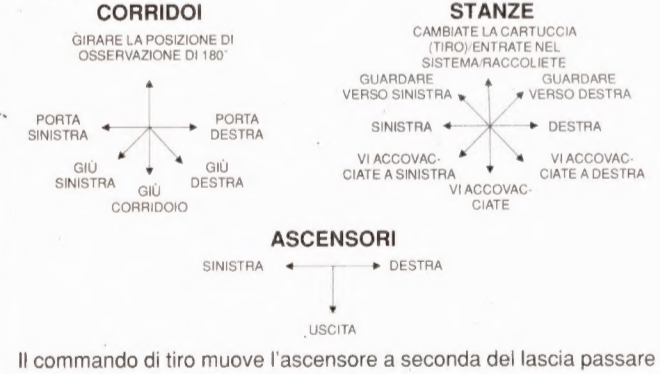
Dopo aver infiltrato la prima roccaforte nemica dovete farvi strada tra quattro livelli di labirinti tortuosi per trovare le stanze dei computer che vi daranno le posizioni dei componenti nascosti per la bomba. Ma prima di tutto dovete uccidere i Guardiani Alieni che hanno le munizioni per il vostro fucile. Queste creature sono anche in possesso dei lasciapassare per l'ascensore e dei lasciapassare codificati da colori indispensabili per la vostra ricerca. Gli ascensori non si muoveranno senza i lasciapassare ed i computer vi butteranno fuori dal sistema senza il corretto lasciapassare codificato da colori, perciò custoditeli per bene.

Ogni computer, una volta ottenuto l'accesso , vi assegnerà un enigma e vi darà una spaziatura a mo' di "uomo ghigliottinato" per la soluzione. Una risposta corretta sarà ricompensata con due parti della mappa, una che mostra la vostra posizione in quella Sezione, l'altra che mostra l'ubicazione dei componenti della bomba. Una risposta incorretta risulterà in un arresto del sistema e dovreste perciò provare di nuovo, se sarete in possesso di un lasciapassare.

Per di più, l'atmosfera nel complesso è di natura tossica, che può essere combattuta soltanto con rifornimenti di ossigeno, reperibili nei molti ripostigli.

Tenete d'occhio la vostra bussola, conservate il vostro ossigeno ed i vostri lasciapassare ed abbiate il dito pronto a premere il grilletto.... è una dura battaglia, ma non poi così dura!

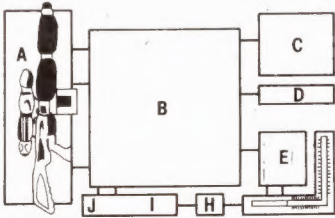
CONTROLLI



POSIZIONE & PUNTEGGIO

CODICE

- A — Cartuccia nella pistola
 - B — Area di Gioco
 - C — Immagine su schermo del lasciapassare del computer e dell'ascensore
 - D — Immagine su schermo della cartuccia
 - E — Coordinate X e Y
 - F — Bussola
 - G — Livello dell'ossigeno
 - H — Numero dei componenti per la bomba
 - I — Punteggio
 - J — Vite
- Quando uccidete un alieno vi saranno aggiudicati 145 punti o 225 punti.



SUGGERIMENTI & CONSIGLI

- Non raccogliete l'ossigeno ogni volta che lo vedete. Cercate di ricordare la sua ubicazione per quando il vostro rifornimento è basso.
- È imperativo disegnare una mappa poiché il complesso Alieno è enorme e la perdita del senso dell'orientamento può risultare fatale.

SEZIONE DUE

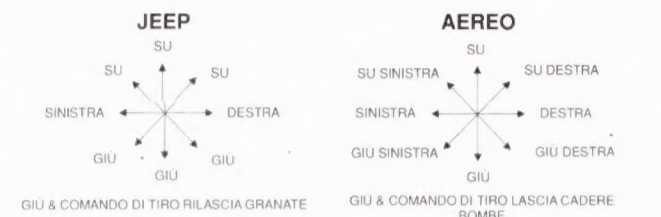
LA TERRA TORTURATA

Dopo aver fatto esplodere l'Avanguardia Aliena e la loro base, dovete ora cercare di avanzare lungo le miglia di territorio nemico per l'incontro finale con l'Oscuro Sovrano.

Vi siete impadroniti di un aereo da caccia e dovete prima di tutto effettuate un bombardamento a tutto spiano lungo il tragitto verso l'ubicazione delle catacombe. Aprite un sentiero attraverso alcune delle parti più strette della mappa con le vostre bombe, ma non sciupatele.

Dopo aver bombardato il territorio dovete ritornare alla vostra jeep e aprire un varco con le bombe fino all'entrata delle catacombe. Vi aspetteranno legioni di carri armati Robot ed elicotteri e nel caso sopravvivate dovete affrontare il Guardiano Mutoid dei quartieri sotterranei. Siete avvertiti!...questo tizio non è un gambero!!

CONTROLLI



POSIZIONE & PUNTEGGIO

Il punteggio sullo schermo mostra il vostro punteggio attuale, il punteggio più alto, il numero di bombe/granate che vi rimangono e la barra del carburante.

L'uccisione di un alieno 100-500 punti

La raccolta di un'icona 500 punti

La mutilazione dell'aragosta 1000 punti

L'ubicazione strategica della bomba 1000 punti

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

- Tenete d'occhio l'indicatore delle munizioni.
- Cercate di tenere di scorta alcune bombe per aprire un sentiero più largo attraverso le parti più strette della mappa.
- Mi auguro che vi piacciono le aragoste!!

SEZIONE TRE

LE CATACOMBE

Nella profondità delle viscere della Terra, vi aspetta il malvagio Gog, circondato dalle sue orde mutanti, ognuna intenta a distruggervi.

Distrutto e affaticato dalla vostra ricerca dovete scendere negli angoli di foglia, il vostro cuore palpitierà a più non posso quando ondate di esseri orrendi che farfugliano e che urlano si avvicinano a passi da gigante dalle ombre, sparando senza sosta e didrignando le zanne. Sopravvivate i loro furiosi attacchi e raggiungerete il nascondiglio di Gog al centro della Terra. È grosso, è malvagio ed è più che arrabbiato, perciò date a questo tizio una lezione che non si dimenticherà mai!!

CONTROLLI



POSIZIONE & PUNTEGGIO

Il punteggio sullo schermo mostra il numero di vite che vi rimangono, il punteggio ed il punteggio più alto.

L'uccisione di un alieno 25-75 punti

L'incenerazione del malvagio Gog 2000 punti

L'abbattimento di una gamba 50 punti

L'uccisione degli irascibili scagnozzi di Gog 50 punti

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

Una mappa potrebbe esservi utile. Fate attenzione ai vostri passi. Fatelo a loro prima che lo facciamo a voi!

“IL VENDICATORE”

Il codice di programma di questo gioco, la rappresentazione grafica e il materiale illustrativo sono i diritti d'autore di Imagine Software e non possono essere riprodotti, memorizzati, presi a nolo o trasmessi in nessuna forma senza il permesso di Imagine Software. Tutti i diritti sono riservati in tutto il mondo.

CREDITI

Programmato da John Meegan.
Disegno e Grafici del gioco di Simon Butler.
Musica di Jonathan Dunn.
Prodotto da D.C. Ward.
©1988 Imagine Software.

“KOSTAJA”

Kaukaiselta tähdeltä saapuneet valloittajat ovat tuhonneet maailmamme, mutta ihmiskunnan edustajista jotkut ovat silti onnistuneet jäämään eloon. Pieniä ihmisryhmiä on siellä täällä tuhotun ympäristön kätköpaikoissa ja yhdessä niistä odottaa tilaisuuttaan mies, jonka ainoana ajatuksena on aloittaa taistelu ja kostaa maailmansa sekä ihmissuksensa nimissä.

TÄMÄ MIES ON “KOSTAJA”.

Taistelu tietää sitä, että on löydettävä tie kiduttavien labyrinttien halki vihollisten tietokonekeskukseen ja rakennettava laite, jonka avulla on mahdollista tuhota vieraalta tähdeltä saapuneet valloittajat.

On lennettävä ilman halki mekaanisten sotajoukkojen ajamana ja kiidettävä pitkin planeetan pintaa huippunopeassa jeeppissä.

Viimeiseksi on kohdattava katakombien jättiläisvartiija tämän maanalaaisessa luolassa.

Ole nopea, ole taitava, ole “Kostaja”.

LATAUS

KASETTI

Aseta kasetti Commodore-nauhuriin niin, että se puoli kasettia, jolla on painettua tekstiä on ylöspäin ja varmista, että se on kelattu alkuun.

Varmista, että kaikki johdot on kytketty oikein. Näppää samanaikaisesti näppäimiä SHIFT ja RUN/STOP. Seuraa näytön antamia ohjeita - PAINA ALAS NAUHURIN NÄPPÄIN “PLAY”. Ensimmäinen jakso latautuu tällöin automaattisesti. C128:n ollessa kysymyksessä lataustyyppinä on GO 64(RETURN). Seuraa sen jälkeen C64:n ohjeita.

LEVY

Valitse 64-tila. Kytke levyasema, aseta ohjelma levyasemaan niin, että sen otsikko on ylöspäin ja kirjoita LOAD""", 8,1 (RETURN).

Johdannot näyttö ilmestyy näyttöruutuun ja ensimmäinen jakso latautuu automaattisesti.

YLEISTÄ TIETOA LATAUKSESTA

Toiseen ja kolmanteen jaksoon päästään ainoastaan ensimmäisen jakson kautta, mutta sen jälkeen kun on saatu selville pääsytunnukset niitä käytämällä päästään suoraan toiseen jaksoon ja sieltä kolmanteen jaksoon.

YLEISSÄÄTIMET

Pellä säädellään joystickin avulla portissa 2. Näppää VÄLINÄPPÄINTÄ (SPACE BAR) pelin KESKEYTTÄMISEKSI ja paina näppäintä RUN/STOP pelin LOPETTAMISEKSI.

ENSIMMÄINEN JAKSO

LABYRINTTI

Edettyäsi vihollisten ensimmäiseen tukikohtaan joudut raivaamaan tiesi neljän eri tason kiduttavan labyrintin läpi päästäksesi tietokonehuoneisiin. Niistä saat tiedon kätkeytyjen pommien paikoista. Mutta aivan ensimmäiseksi päästä tuhoamaan vihollisvartiijat, joiden hallussa on asettasi varten tarvitsemat ammuksset. Näiden oloiden hallussa on myös hissien tunnuskortit ja erivärisin symbolein merkiyty tietokoneiden tunnuskortit, jotka ovat välttämättömiä matkasi edistymiseksi. Hissit eivät lähde liikkeelle ilman tunnuskortteja ja tietokoneet torjuvat yrityksesi päästä käsiksi järjestelmään ellei sinulla ole oikeanväristä tunnuskorttia. Pidä niistä hyvä huoli.

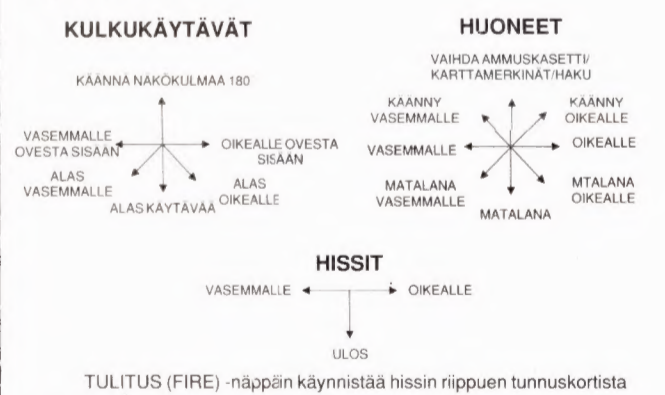
Sen jälkeen kun tietokoneisiin on päästy sisälle, ne antavat ratkaistavaksi sanallisen arvoituksen, jonka tyhjiin kohtiin on löydettävä oikeat kirjaimet. Oikea vastaus palkitaan kaksiosaisella kartalla, joista toinen näyttää ko. jakson oikean sijaintipaikan ja toinen niistä näyttää pommien osan kätköpaikan. Väärä vastaus aiheuttaa järjestelmästä poiston ja sen jälkeen joudutaan yrittämään uudelleen käyttämällä tunnuskorttia.

Labyrintin ilma on myrkyllistä ja sen myrkyllisyys voidaan välttää käyttämällä happea, joka on varastoituna eri varastoihin.

Pidä silmällä kompassisi lukemia, käytä mahdollisimman säästeliäästi happivarastoasi ja huolehdi tunnuskoristeitasi ja ennen kaikkea pidä sormi valmiina lipasimella.

Edessäsi on melkoisen kova urakka!

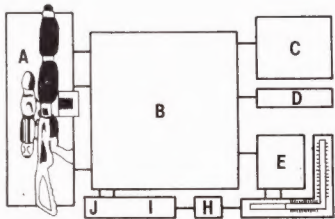
SÄÄTIMET



STATUS & TULOKSET

NÄPPÄIN

- A — Ampuma-aseen panokset
 - B — Pelialue
 - C — Tietokone- ja hissikorttinäyttö
 - D — Panosten näyttö
 - E — X- ja Y-koordinaatit
 - F — Kompassi
 - G — Happitaso
 - H — Pommin osien lukumäärä
 - I — Tulos
 - J — Elämät
- Saat joko 145 tai pistettä vihollisen tuhoamisesta.



NEUVOJA & VIHJEITÄ

- Älä varastoi happea joka kerta, kun se sattuu tiellesi. Muista sen sijaintipaikka, kun varastosi alkaa vähetä.
- Kartan pitäminen sijainnistasi on välttämätöntä, koska labyrintti on hyvin laaja ja eksyminen voi osoittautua kohtalokkaaksi.

TOINEN JAKSO

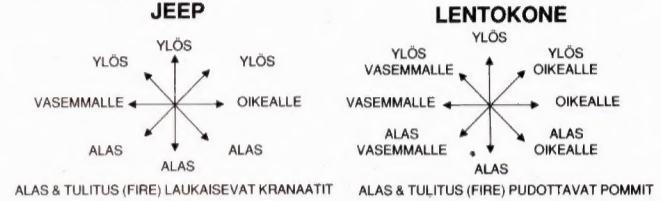
KIUSATTU MAA

Tuhottuasi vihollisvartiijan ja vihollisten tukikohdan joudut nyt kulkemaan vihollisalueen halki kohdataksesi Pimeyden Herran.

Käytössäsi on hyökkäyslentokone ja ensimmäisenä tehtävänäsi on raivata tulittamalla tie katakombialueelle. Raivaa kulkutie kartan osoittamien kaikkein hankalimpien reittien läpi pommittamalla, mutta älä tuhlaa pommeja.

Raivattuasi kulkutien joudut palaamaan jeeppillesi ja nyt sinun on puskettava jeepilläsi katakombien sisäänkäyntipaikkaan. Odottamassa tuloasi on robottitankkiarmeijat ja helikopterit ja jos selviät niistä, joudut kohtaamaan alamaailman pääpaikan kammottavan näköisen vartiijan. Ole varuillasi...tämä kaveri ei ole pelkuri!

SÄÄTIMET



STATUS & TULOKSET

Näyttö osoittaa saavuttamasi tulokset, ennätykset, jäljellä olevien pommien/kranaattien määrän sekä polttoaineviivan.

Vihollisen tuhoaminen 100-500 pistettä

Kuvakkeen haku 500 pistettä

Hummerin haavoittaminen 1000 pistettä

Startegisten pakkojen pommitus 1000 pistettä

NEUVOJA & VIHJEITÄ

- Pidä silmällä mittaria, josta näkyy jäljellä olevien ammusten määrä.
- Pyri säästämään joitakin pommeista voidaksesi raivata laajemman alueen kulkuväylän hankalissa paikoissa.
- Toivottavasti pidät hummerista!

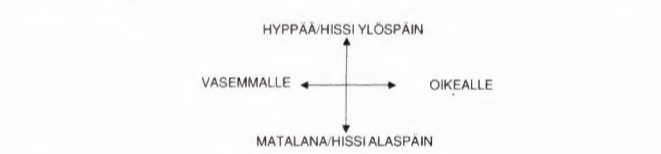
KOLMAS JAKSO

KATAKOMBIT

Syvällä maan uumenissa odottaa ilkeämielinen Mulkosilmä ja hänen hirviöjoukkonsa, joista jokainen on valmis tuhoamaan sinut. Huolimatta koetemuksistasi ja uupumuksestasi sinun on laskeuduttava Pimeyden valtakuntaan. Pulssisi kiihtyy, kun karneasti ulvovat hirviöt hyppäävät varjoista ampuma-aseitaan laukoen ja hampaat irvessa.

Jos selviät hirviöiden hyökkäyksestä, pääset astumaan maan ytimessä olevaan Mulkosilmän luolaan - joten annapa tälle kaverille opetus, jota hän ei helpolla unohda!

SÄÄTIMET



STATUS & TULOKSET

Näyttö osoittaa, kuinka monta elämää on jäljellä, tulokset ja ennätykset. Vihollisen tuhoaminen 25-75 pistettä

Ilkeämielisen Mulkosilmän tuhaksi polttaminen 2000 pistettä

Tukijalkoihin osuminen 50 pistettä

Mulkosilmän vihaisten kätyreiden tuhoaminen 50 pistettä

NEUVOJA & VIHJEITÄ

- Kartan pitämisestä on todennäköisesti hyötyä.
- Ole varovainen matkatessasi.
- Tee itse aloite äläkä odota vihollisen hyökkäystä!